

**IMPLEMENTATION OF MEDIA MONOPOLY GAME TO IMPROVE
STUDENT LEARNING RESULT ON THE SUBJECT
OF HYDROCARBON IN CLASS X OF SENIOR
HIGH SCHOOL NUMBER 3 PEKANBARU**

Riza Fitri Yanti*, Betty Holiwarni, Jimmi Copriady*****

Email : *fitririza3@gmail.com No. Hp : 085360268609

holi_warni@yahoo.com *jimmiputra@yahoo.co.id

Departement of Chemistry Education
Faculty of Teacher's Training and Education
University of Riau

Abstract : *The research about use of media monopoly game has been applied to improve students learning result on the subject of hydrocarbon in class X SMAN 3 Pekanbaru. Form of research is experiment research with randomized control group pretest-posttest design. The population consisted of three classes, that is X_1 , X_2 , and X_3 . The sample used, that is X_2 as experiment class and X_1 as control class that randomly determined after testing normality and homogeneity. Experiment class was given treatment with using media monopoly game while the control class without use media monopoly game. Analysis of data used t -test. Results of the analysis it was found that $t_{score} > t_{table}$ ($3,06 > 1,67$), it means that the use of media monopoly game can improve students learning result on the subject of hydrocarbon in class X SMAN 3 Pekanbaru. The category improvement of students learning achievement in experiment class was high category ($N\text{-gain} = 0,75$) and in control class was medium category ($N\text{-gain} = 0,69$).*

Key Words : *Media Monopoly Game, Learning Result, Hydrocarbon*

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA POKOK BAHASAN HIDROKARBON
DI KELAS X SMA NEGERI 3
PEKANBARU**

Riza Fitri Yanti*, Betty Holiwarni, Jimmi Copriady*****

Email : *fitriza3@gmail.com No. Hp : 085360268609

holi_warni@yahoo.com *jimmiputra@yahoo.co.id

Program Studi Pendidikan Kimia
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstract : Penelitian tentang penggunaan media permainan monopoli telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan hidrokarbon di kelas X SMA Negeri 3 Pekanbaru. Bentuk penelitian adalah penelitian eksperimen dengan desain *randomized control group pretest-posttest*. Populasi penelitian terdiri dari tiga kelas yaitu kelas X₁, X₂, dan X₃. Sampel yang digunakan, yaitu kelas X₂ sebagai kelas eksperimen dan kelas X₁ sebagai kelas kontrol yang ditentukan secara acak setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media permainan monopoli sementara kelas kontrol tanpa penggunaan media permainan monopoli. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t. Berdasarkan hasil uji analisis data diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,06 > 1,67$), artinya penggunaan media permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan hidrokarbon di kelas X SMAN 3 Pekanbaru. Kategori peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen termasuk kategori tinggi (N-gain =0,75) dan kelas kontrol termasuk kategori sedang (N-gain =0,69).

Key Words : Media Permainan Monopoli, Hasil Belajar, Hidrokarbon

PENDAHULUAN

Menurut Firdaus (2012) belajar diartikan sebagai aktivitas untuk memperoleh dan membangun pengetahuan. Peranan guru sangat penting dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar dengan melakukan usaha untuk dapat menumbuhkan dan memberikan motivasi agar siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik sehingga mampu meningkatkan hasil belajarnya. Dimiyati dan Mudjiono (2006) menyatakan bahwa untuk meningkatkan proses belajar siswa, guru harus bisa memilih dan menerapkan cara pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kimia adalah cabang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang dipelajari di SMA/MA. Ilmu kimia terdiri dari berbagai konsep, hukum dan azas, mulai dari yang paling sederhana sampai yang lebih kompleks. Disisi lain kimia bukanlah suatu mata pelajaran yang mudah dipahami oleh siswa karena konsepnya yang sulit dan abstrak, oleh karena itu dalam proses pembelajaran, penyajian materi kimia perlu dibuat menarik dan menyenangkan sehingga siswa mampu memahami konsep tersebut secara mandiri dan dapat menghubungkannya kedalam kehidupan nyata. Hidrokarbon merupakan salah satu pokok bahasan yang harus dikuasai oleh siswa kelas X SMA pada semester genap. Materi yang sifatnya konsep biasanya mudah hilang dari ingatan siswa jika tidak disertai dengan pemahaman yang akhirnya dapat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan salah seorang guru kimia di kelas X SMA Negeri 3 Pekanbaru pada bulan maret 2016 di peroleh informasi bahwa pada tahun pelajaran 2014/2015, hasil belajar siswa pada pokok bahasan hidrokarbon belum memuaskan. Sebagian besar siswa masih memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). KKM untuk mata pelajaran kimia yang ditetapkan sekolah tersebut adalah 75. Salah satu penyebab hasil belajar siswa yang kurang memuaskan adalah kurangnya minat siswa untuk belajar dikarenakan suasana pembelajaran yang monoton dan kurang menyenangkan sehingga masih terdapat siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan bercerita dengan temannya. Guru kimia di SMAN 3 Pekanbaru sudah mencoba menggunakan metode diskusi dan mengerjakan latihan soal, tetapi upaya yang dilakukan belum dapat menanggulangi hasil belajar siswa yang kurang memuaskan tersebut. Siswa terlihat kurang aktif dan kurang tertarik dalam melakukan diskusi dan mengerjakan latihan soal karena suasana belajar dalam kelas kurang menyenangkan sehingga materi pelajaran tidak dapat dipahami secara utuh dan berdampak pada hasil belajar siswa. Diskusi yang terjadi hanya didominasi oleh siswa yang pintar, sehingga sebagian siswa lainnya cenderung kurang aktif. Perolehan nilai evaluasi yang diberikan oleh guru pada akhir pembelajaran juga kurang memuaskan. Oleh karena itu, perlu dilakukan suatu perbaikan agar pemahaman siswa dalam belajar dan mengerjakan soal latihan dapat ditingkatkan. Salah satu caranya yaitu dengan menggunakan media permainan monopoli yang dapat menciptakan suasana menyenangkan dan penuh tantangan didalam kelas, sehingga dapat membuat siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar dan mengerjakan soal latihan.

Permainan monopoli adalah salah satu jenis permainan papan yang bertujuan untuk mengumpulkan kekayaan dan menguasai kompleks-kompleks pada papan permainan. Permainan ini biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan cara melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya. Permainan monopoli dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan melakukan penyesuaian terhadap aturan main serta dengan memodifikasi komponen-komponen permainan

sesuai dengan kebutuhan untuk pembelajaran. (Purwanto,*dkk.*, 2012). Hal inilah yang mendasari peneliti menggunakan media permainan monopoli pada pokok bahasan hidrokarbon sebagai media pembelajaran. Penelitian bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan kategori peningkatan hasil belajar siswa pada pokok bahasan hidrokarbon melalui penggunaan media permainan monopoli di kelas X SMA Negeri 3 Pekanbaru.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di kelas X SMAN 3 Pekanbaru semester genap tahun ajaran 2015/2016. Waktu pengambilan data mulai dilakukan pada 23 April – 28 Mei 2016. Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas X₁, X₂, dan X₃ SMA Negeri 3 Pekanbaru tahun ajaran 2015/2016. Sampel ditentukan secara acak berdasarkan hasil tes materi prasyarat yang telah berdistribusi normal dan diuji kehomogenannya, diperoleh kelas X₂ sebagai kelas eksperimen dan kelas X₁ sebagai kelas kontrol.

Bentuk penelitian adalah penelitian eksperimen yang dilakukan terhadap dua kelas dengan desain *randomized control group pretest-posttest* dapat dilihat pada Tabel 1 berikut :

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	T ₀	X	T ₁
Kontrol	T ₀	-	T ₁

Keterangan :

X : Perlakuan terhadap kelas eksperimen dengan menggunakan media permainan monopoli

- : Kelas kontrol tanpa menggunakan media permainan monopoli

T₀ : Hasil pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol

T₁ : Hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

(Mohammad Nazir, 2005)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah teknik *test*. Data yang dikumpulkan diperoleh dari : (1) Tes materi prasyarat untuk uji homogenitas dijadikan sebagai data awal untuk memilih kelas eksperimen dan kelas kontrol (2) *Pretest* dilakukan pada kedua kelas sebelum masuk pokok bahasan hidrokarbon dan sebelum diberi perlakuan (3) *Posttest* diberikan pada kedua kelas setelah selesai pokok bahasan hidrokarbon dan seluruh proses perlakuan dilakukan. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian adalah uji-t. Uji-t dilakukan setelah data berdistribusi normal dengan menggunakan uji normalitas Liliefors. Data berdistribusi normal jika $L_{maks} \leq L_{tabel}$ dengan kriteria pengujian ($\alpha = 0,05$). Harga L_{tabel} diperoleh dengan rumusan :

$$L = \frac{0,886}{\sqrt{n}}$$

(Agus Irianto, 2010)

Setelah data berdistribusi normal, kemudian dilakukan uji homogenitas dengan menguji varians kedua sampel menggunakan uji F dengan rumus :

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Kriteria pengujian adalah jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$, dimana F_{tabel} diperoleh dari daftar distribusi F dengan peluang α , dimana ($\alpha = 0,05$) dan $dk = (n_1 - 1, n_2 - 1)$, maka kedua sampel dikatakan mempunyai varians yang sama. Kemudian dilanjutkan dengan uji kesamaan rata-rata menggunakan uji-t dua pihak untuk mengetahui kehomogenan kemampuan kedua sampel. Rumus uji-t yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S_g \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}, \quad S_g^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Kriteria pengujian adalah jika t_{hitung} terletak antara $-t_{\text{tabel}}$ dan t_{tabel} ($-t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$), dimana t_{tabel} didapat dari daftar distribusi t dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$ dengan kriteria probabilitas $1 - \frac{1}{2} \alpha$ ($\alpha = 0,05$) maka kedua sampel dikatakan homogen. Rumus uji-t pada uji homogenitas juga digunakan untuk uji hipotesis penelitian. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t pihak kanan, dengan kriteria pengujian $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ dengan derajat kebebasan $dk = n_1 + n_2 - 2$ dengan $\alpha = 0,05$ sedangkan untuk derajat harga t lainnya hipotesis ditolak.

(Sudjana, 2005)

Kategori peningkatan prestasi belajar siswa diukur dengan uji *gain* ternormalisasi (N-*gain*) menggunakan rumus berikut :

$$N - gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kategori nilai N-*gain* ternormalisasi dapat dilihat pada Tabel 2 berikut :

Tabel 2. Nilai N-*gain* Ternormalisasi dan Kategori

Rata – rata N- <i>gain</i> ternormalisasi	Kategori
$N - gain \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq N - gain < 0,70$	Sedang
$N - gain < 0,30$	Rendah

(Hake, R.R, 1998)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas (Tes Materi Prasyarat)

Uji normalitas data dilakukan untuk melihat bahwa data yang digunakan telah berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas data materi *prasyarat* dapat dilihat pada Tabel 3 berikut :

Tabel 3. Hasil Analisis Uji Normalitas Data Materi *Prasyarat*

Kelas	N	\bar{x}	S	L_{maks}	L_{tabel}	Keterangan
X_1	32	65,0781	7,3366	0,0952	0,1566	Berdistribusi normal
X_2	33	65,9848	8,4765	0,1439	0,1542	Berdistribusi normal
X_3	33	57,1212	6,9350	0,1425	0,1542	Berdistribusi normal

Keterangan :

N : jumlah data pada sampel

\bar{x} : nilai rata-rata sampel

S : simpangan baku

L : lambang statistik untuk menguji kenormalan.

Tabel 3 menunjukkan hasil uji normalitas materi *prasyarat* kelas X_1 , X_2 , dan X_3 memiliki $L_{maks} \leq L_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa ketiga sampel berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Data yang digunakan untuk uji homogenitas dalam penelitian adalah data materi *prasyarat* yang telah berdistribusi normal. Data terlebih dahulu diuji variansnya selanjutnya diuji kesamaan rata-rata dua pihak untuk mengetahui kehomogenan kedua kelas. Hasil analisis uji homogenitas tes materi *prasyarat* disajikan pada Tabel 4 berikut :

Tabel 4. Hasil Analisis Uji Homogenitas Data Materi *Prasyarat*

Kelas	N	\bar{x}	F_{tabel}	F_{hitung}	t_{tabel}	t_{hitung}	Kesimpulan
X_1 dan X_2	32	65,09	1,84	1,33	2,00	0,46	Homogen
	33	65,98					
X_1 dan X_3	32	65,08	1,84	1,12	2,00	4,49	Tidak Homogen
	33	57,12					
X_2 dan X_3	33	65,98	1,82	1,50	2,00	4,65	Tidak Homogen
	33	57,12					

Keterangan :

N : jumlah siswa

\bar{x} : rata-rata nilai materi *prasyarat* siswa

Tabel 4 menunjukkan uji homogenitas materi *prasyarat* untuk masing-masing pasangan kelas. Pada tabel 4 terlihat bahwa satu pasangan kelas homogen dan pasangan lainnya tidak homogen. Kelas X_1 dan X_2 mempunyai nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,33 < 1,84$ dan hasil perhitungan uji t dua pihak diperoleh nilai t_{hitung} terletak antara $-t_{tabel}$ dan t_{tabel} yaitu $-2,00 < 0,46 < 2,00$ sehingga kedua kelas dapat dikatakan homogen. Kelas X_1 dan X_3 , X_2 dan X_3 memiliki varians yang sama tetapi tidak homogen karena t_{hitung} tidak terletak diantara $-t_{tabel}$ dan t_{tabel} seperti yang terlihat pada Tabel 4.

Hasil Uji Normalitas *Pretest – Posttest*

Hasil uji normalitas nilai *pretest – posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 5 berikut :

Tabel 5. Hasil Analisis Uji Normalitas Data *Pretest-Posttest*

Data	Kelas	N	\bar{x}	S	L_{maks}	L_{tabel}	Kesimpulan
Pretest	Eksperimen	33	20,2273	6,2614	0,1300	0,1542	Berdistribusi normal
	Kontrol	32	22,1875	5,0701	0,1352	0,1566	Berdistribusi normal
Posttest	Eksperimen	33	80,2273	6,7997	0,1181	0,1542	Berdistribusi normal
	Kontrol	32	75,625	7,1909	0,1352	0,1566	Berdistribusi normal

Keterangan :

N : jumlah data pada sampel,

\bar{x} : nilai rata-rata sampel,

S : simpangan baku,

L : lambang statistik untuk menguji kenormalan.

Tabel 5 menunjukkan hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang mempunyai harga $L_{maks} < L_{tabel}$ sehingga data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Hasil Uji Hipotesis Penelitian

Data yang digunakan untuk uji hipotesis dalam penelitian adalah selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*. Selisih nilai tersebut menunjukkan besarnya peningkatan hasil

belajar siswa sebelum dan sesudah belajar materi hidrokarbon dengan dan tanpa penggunaan media permainan monopoli. Hasil analisis uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 6 berikut :

Tabel 6. Hasil Analisis Uji Hipotesis

Kelas	N	\bar{x}	S_{gab}	t_{tabel}	t_{hitung}	Kesimpulan
Eksperimen	33	60	8,65	1,67	3,06	Hipotesis diterima
Kontrol	32	53,44				

Keterangan :

N : jumlah siswa yang menerima perlakuan

\bar{x} : nilai rata-rata selisih *posttest* dan *pretest*

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t pihak kanan, hipotesis diterima jika memenuhi kriteria $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$, kriteria probabilitas $1 - \alpha$ yaitu 0,95. Hasil $t_{hitung} = 3,06$ dan nilai t_{tabel} pada $\alpha 0,05$ dengan $dk = 63$ adalah 1,67. Nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} yaitu $3,06 > 1,67$ dengan demikian hipotesis dapat diterima, artinya “Penggunaan Media Permainan Monopoli dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di kelas X SMA Negeri 3 Pekanbaru” diterima.

Kategori Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Hasil analisis kategori peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan uji *gain* ternormalisasi disajikan pada Tabel 7 berikut :

Tabel 7. Kategori Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Kelas	N	<i>Pretest</i> (Xi)	<i>Posttest</i> (Xi)	N- <i>gain</i>	Kategori
Eksperimen	31	19,84	80,89	0,76	Tinggi
Kontrol	33	19,09	70,38	0,63	Sedang

Tabel 7 menunjukkan kategori peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen adalah tinggi dengan N-*gain* = 0,75 sedangkan kategori kelas kontrol adalah sedang dengan N-*gain* = 0,69.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media permainan monopoli pada pokok bahasan hidrokarbon. Penggunaan

media permainan monopoli dilakukan pada kegiatan inti. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberi perlakuan pembelajaran dengan media permainan monopoli.

Hasil belajar siswa melalui penggunaan media permainan monopoli dapat meningkat dikarenakan dalam proses pembelajaran siswa diberi tantangan oleh guru yaitu menjawab setiap pertanyaan pada kartu soal. Penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran menuntut siswa untuk cepat dan cermat dalam menjawab pertanyaan ketika berhenti di kompleks soal tertentu karena jawaban kartu soal akan mendapatkan poin jika jawaban benar dan selesai tepat waktu. Kelompok akan berlomba-lomba untuk cepat menjawab pertanyaan yang diperoleh dengan benar karena jika jawaban salah kelompok tidak akan mendapatkan poin. Kelompok yang dapat menjawab pertanyaan pada kompleks soal dengan benar dan paling banyak akan menjadi pemenang. Sesuai dengan pendapat Nana Sudjana (2010) bahwa salah satu ciri yang esensial dari individu adalah selalu ingin menang dalam berbagai hal. Setiap individu akan melakukan berbagai usaha agar ia bisa lebih unggul dibandingkan yang lain.

Siswa diajak melakukan permainan monopoli dalam pembelajaran menggunakan seperangkat alat yang sudah disiapkan semenarik mungkin sehingga membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan menghilangkan rasa bosan siswa. Adanya permainan monopoli dalam pembelajaran membuat siswa menjadi senang dalam belajar bahkan sampai waktunya sudah habis mereka masih ingin bermain. Hal ini membuat siswa aktif dan terlibat dalam pembelajaran, dibuktikan pada saat siswa memperoleh kartu soal, siswa berlomba-lomba untuk bisa menjawab kartu soal sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. kartu soal tersebut dikerjakan secara berkelompok sehingga setiap siswa dapat berbagi pengetahuan dan berdiskusi untuk menyelesaikan soal-soal secara tepat dan teliti.

Pengerjaan soal secara berkelompok juga bertujuan untuk mempersingkat waktu dalam menyelesaikan soal-soal dalam kartu soal karena siswa akan berbagi dalam mengerjakan soal. Keterlibatan siswa secara langsung dalam belajar akan mempengaruhi perkembangan berfikir siswa. Arief S. Sadiman, *dkk* (2012) juga mengungkapkan bahwa permainan mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif. Kegiatan belajar yang menggunakan permainan, peranan guru tidak kelihatan tetapi interaksi antarsiswa menjadi lebih menonjol. Setiap siswa menjadi sumber belajar bagi sesamanya. Seringkali masalah-masalah yang mereka hadapi, mereka pecahkan sendiri terlebih dahulu. Jika mereka tidak bisa, baru menanyakannya kepada guru. Karena adanya interaksi seperti ini, mereka jadi mengetahui kekuatan masing-masing dan dapat memanfaatkannya.

Permainan monopoli di dalam pembelajaran tidak hanya mengandalkan kecepatan dan kecermatan setiap kelompok dalam menjawab pertanyaan, tetapi juga mengedepankan keberuntungan melalui pelemparan dadu di papan monopoli. Kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar akan terus maju, sedangkan kelompok yang salah dalam menjawab pertanyaan tidak boleh melempar dadu dan akan maju lagi setelah memperbaiki jawaban dengan benar. Oleh karena itu siswa termotivasi untuk terus mengupayakan jawaban yang benar dari kemungkinan-kemungkinan pertanyaan yang diperoleh agar mendapatkan poin yang setinggi-tingginya. Adanya motivasi membuat siswa mempunyai keinginan untuk belajar dan memahami materi yang dipelajari. Sesuai dengan pendapat Dimiyati dan Mudjiono (2006) bahwa motivasi

dan perhatian merupakan faktor yang dapat menentukan keberhasilan belajar siswa baik dalam bidang pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan. Motivasi dan perhatian siswa yang tinggi dalam proses pembelajaran menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan akan lebih baik, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Siswa terlihat serius ketika mendapat giliran melempar dadu, menjalankan bidak dan mengerjakan pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada kartu soal dengan baik. Siswa juga menjadi lebih antusias dan bertanggungjawab terhadap keberhasilan kelompoknya karena adanya pemenang di akhir permainan. Hal ini sesuai dengan pendapat Slavin (2009) apabila anggota kelompok sangat antusias untuk menjadi kelompok pemenang mereka akan saling membantu, mendorong dan mengevaluasi kinerja satu sama lain dan apabila individu kelompok termotivasi untuk mencapai tujuan kelompok, mereka akan melakukan yang terbaik untuk memenuhi tanggungjawab mereka dan berkontribusi dalam kelompok.

Setelah permainan selesai, guru bersama siswa menghitung total poin yang bisa dikumpulkan oleh masing-masing kelompok. Kelompok yang mendapatkan skor tinggi akan menjadi pemenang dalam permainan monopoli. Motivasi dan semangat siswa menjadi lebih meningkat dengan adanya pemenang dan guru juga memberikan penghargaan pada kelompok pemenang berupa hadiah yang telah disiapkan sebelumnya. Sesuai dengan pendapat Muhammad Rohman dan Sofan Amri (2013) salah satu keunggulan media permainan monopoli adalah dapat menambah semangat siswa karena mendapatkan penghargaan atau *reward* dan siswa lebih mudah mengingat serta memahami materi yang diberikan melalui permainan. Penghargaan atau *reward* yang diperoleh oleh kelompok pemenang dapat membuat siswa lain menjadi lebih termotivasi, bersemangat dan berusaha untuk menjawab kartu soal dalam permainan monopoli dengan benar. Siswa akan berusaha mempertahankan aktivitas yang diberi penghargaan dan akan berusaha untuk tidak melakukan aktivitas yang dianggap salah atau buruk. Pemberian penghargaan telah memberikan sumbangsih dalam menumbuhkan minat serta ketertarikan belajar siswa.

Rata-rata nilai evaluasi kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol karena proses pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media permainan monopoli yang dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran. Siswa diajak bermain dengan pertanyaan-pertanyaan yang ada pada kartu soal sehingga membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Hamzah B. Uno (2008) menyatakan bahwa salah satu gaya belajar efektif adalah bermain dengan pertanyaan. Belajar semakin efektif dan bermanfaat apabila dilakukan dengan cara bermain dengan perta

Penggunaan media permainan monopoli di kelas eksperimen membuat aktivitas belajar siswa seperti berdiskusi, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan maupun menanggapi presentasi kelompok lain lebih meningkat. Tidak hanya siswa yang pintar saja yang aktif, tetapi siswa yang kurang pandai juga akan terdorong untuk ikut aktif dalam pembelajaran.

Kepemahaman siswa terhadap materi pembelajaran juga terlihat dari nilai rata-rata *posttest* siswa. Nilai rata-rata *posttest* siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol meskipun sama-sama meningkat dari rata-rata *pretest*. Rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 80,2273 dan kelas kontrol sebesar 75,6250. Perbedaan ini juga semakin membuktikan bahwa media permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli selain dapat meningkatkan hasil belajar siswa juga terdapat kendala yaitu di awal pertemuan, dalam pelaksanaan permainan monopoli, masih ada kelompok yang tidak mengumpulkan jawaban kartu soal sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, sehingga alokasi waktu yang telah ditentukan menjadi tidak efektif. Kendala tersebut diatasi guru dengan cara guru menginformasikan jika masih ada kelompok yang tidak mengumpulkan jawaban kartu soal sesuai dengan waktu yang telah ditentukan akan mendapatkan pengurangan nilai dari guru. Guru juga memberikan pujian bagi kelompok yang disiplin dalam permainan.

SIMPULAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa :

1. Penggunaan media permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan hidrokarbon di kelas X SMAN 3 Pekanbaru.
2. Kategori peningkatan hasil belajar siswa di kelas X SMA Negeri 3 Pekanbaru melalui penggunaan media permainan monopoli diperoleh dari data *N-gain* dimana nilai *gain* kelas eksperimen sebesar 0,75 termasuk dalam kategori tinggi sedangkan nilai *gain* kelas kontrol sebesar 0,69 termasuk dalam kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Irianto. 2010. *Statistika Konsep Dasar, Aplikasi dan Pengembangannya*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono dan Rahardjito. 2012. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Grafindo Pers. Jakarta
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Firdaus. 2012. *Pembelajaran Aktif*. Elmatara. Yogyakarta.
- Hake, R.R. 1998. Interactive-engagement vs traditional methods : A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics course. *American Journal of Physics*. 66: 66-74.
- Hamzah B.Uno dan Nurdin Mohammad. 2012. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM ; Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan*. PT. Bumi Aksara. Jakarta.

Mohd Nazir. 2005. *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia. Jakarta.

Muhammad Rohman dan Sofan Amri. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Prestasi Pustaka. Jakarta.

Nana Sudjana. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo. Bandung.

Purwanto, Ika Mustika Sari, dan Hanna Nuruk Husna. 2012. Implementasi Permainan Monopoli Fisika Sebagai Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMP. *Jurnal Pengajaran MIPA*. 17(1): 69-76. FPMIPA UPI. Bandung.

Slavin, Robert. 2009. *Cooperative Learning : Teori, Riset, Praktik*. Nusa Media. Bandung.

Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Tarsito. Bandung.